namcot®

幽★遊★白書
（ゆうゆうはくしょ）

取扱説明書
（とりあつかいせつめいしょ）

ゆうゆうはくしょ

幽★遊★白書

スーパーファミコン®

SHVC-YY

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

ゆうゆうはくしょ

1.最強の戦士は誰だ!?

どーも！　霊界案内人のぼたんちゃんよ。いやー、ついに暗黒武術会が始まったみたいだね。もう、みんな気合入っちゃって。でもホント、幽助ってフシギな運命だね。もとはといえば、子供を助けようとして死んだはずなのにさ。いろんな試練にパスして、やっと生き返ると今度は霊界探偵。あげくにむりやり暗黒武術会にまで参加させられちゃうんだから。ホントにこの先、どうなることやら。

バトルはボタンを組み合わせて操作するんだけど、なんとビックリ、16種類も使い分けできるんだよ。それにキャラクターによって必殺技も違うしね。技を出すタイミングとか、戦闘の駆け引きとかも大切みたいで、ウン、なかなか奥の深い戦いが楽しめるんじゃない。

基本操作

●コントローラーは次のように操作します。

✚ボタン

コマンド等の選択。
闘気をためる。

スタートボタン

ゲームのスタート。

※戦闘コマンドは闘気をためながら（✚ボタンを押しながら）、Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨボタンのいずれかを押して入力します。なお、戦闘コマンドでのⒶ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨボタンについては、オプションのキーコンフィグで操作を変更することができます。
※戦闘コマンドをはじめ、戦闘時の操作については、16〜25ページで説明しますからそちらを読んでください。

詳しい使い方は16～25ページで！

Ⓧボタン

霊気玉をストックから技ゲージへ移動。
闘気をためているときは戦闘コマンド。

Ⓐボタン

モード選択等の決定。アイテムの使用。闘気をためているときは戦闘コマンド。

Ⓑボタン

モード選択等のキャンセル。
霊気玉をストックから霊撃ゲージへ移動。闘気をためているときは戦闘コマンド。

Ⓨボタン

アイテムの使用。闘気をためているときは戦闘コマンド。

3 ストーリーモードの始め方

●ストーリーモードは、主人公の浦飯幽助やその仲間たちを操作し、物語にそってプレイを進めるモードです。次々と立ちはだかる強敵たちを倒していってください。

1 モードの決定

タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モードセレクト画面になります。✚ボタンで「ストーリー」を選び、Ⓐボタンを押すとスタートします。

2 メニューの決定

NEW GAME
最初からプレイするときに選びます。

PASSWORD
プレイ中に出るパスワードを入力して、続きから始めるときに選びます。パスワードはコントローラーのボタンに対応しているので、Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨボタンを直接押して入力してください。入力がすんだら、カーソルを「START」にあわせ、Ⓐボタンでゲームが始まります。

★ストーリーモードで勝ち進めば フリー対戦がどんどん楽しくなるぞ★

ストーリーモードで相手を勝ち抜いていくと、しだいにフリー対戦（8～11P参照）で使える選手が増えていきます。だから最初に遊ぶならストーリーモード。腕をみがいて、フリー対戦に挑みましょう。

4 フリー対戦モードの始め方(1)

●フリー対戦は自由にキャラクターを選んで対戦するモードです。ただし、最初は使えるキャラクターが限られており、他のキャラクターはストーリーモードで勝ち進むにしたがい、しだいに選べるようになります。

1 モードの決定

タイトル画面のときにスタートボタンを押すとモードセレクト画面になります。✚ボタンで「フリー対戦」を選び、Ⓐボタンを押してください。

2 大会記録の入力

ストーリーモードでの大会記録を入力します。入力すると大会で勝ち抜いたキャラクターを選べるようになります。パスワードと同様に入力してください。

5対5でチーム対戦もできるぞ！

3 対戦形式の決定(1)

対戦形式を決めます。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

1対1で勝負を決める形式です。

チーム戦

5対5で対抗戦を行います。プレイヤーのテクニックはもちろんですが、対戦の組み合わせがポイントとなります。先に3勝すると勝ちです。

4 対戦形式の決定(2)

何人でプレイするか選んでください。✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。

1P vs COM 1人用。コンピュータ相手に戦います。

1P vs 2P 2人用。プレイヤー同士で対戦します。

フリー対戦モードの始め方(2)

5 キャラクターの選択

キャラクターは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。なお、⊘のついているキャラクターは最初は選べませんが、ストーリーモードで勝つと選べるようになります。

チーム戦では5人を選んでください。また、1P vs COMでは相手チームのキャラクターも選んでください。

◀タイマン勝負

◀チーム戦

6 順番の決定

チーム戦ではキャラクターを選んだあとに、戦う順番も決定します。一（先鋒）～大将の順で決めていってください。対戦の組み合わせによって、勝敗が大きく左右されることもあるので、お互いのラインナップをよく考えて決めましょう。

✚ボタンと対応する形で画面にキャラクターが表示されます。選ぶキャラクターの方向に✚ボタンを入れながら、Ⓐボタンで決定してください。中央のキャラクターを選ぶときは、✚ボタンを入れずにⒶボタンを押せば、OKです。キャンセルはⒷボタンです。

1P vs COMではコンピュータ側の順番も決めてください（スタートボタンでコンピュータに決めさせることもできます）。

▲チーム戦では対戦ごとにこんな画面で結果が表示されるよ。

5 オプション

●モードセレクト画面で「OPTION」を選ぶとオプション画面になり、操作法やサウンドなどの設定を行うことができます。メニューは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。

■キーコンフィグ

ボタンの操作を変えることができます。

①✚ボタンで変更したい項目を選び、Ⓐボタンを押してください。カーソルが右のボタン操作側に移ります。

②カーソルが右に移ったら、変更したい操作にカーソルをあわせ、Ⓐボタンを押します。続いて入れ替えたい操作にカーソルをあわせ、Ⓐボタンを押してください。2つの操作が入れ替わります。

③入れ替えは同じ種類の中でしかできません。たとえば防御の「受ける」と「かわす」は入れ替えられますが、防御の「受ける」と技の「技1」を入れ替えることはできません。

ボタン操作が自由に設定できるぞ！

④Ⓑボタンを押すとカーソルが左側に戻ります。
⑤操作を初期の設定に戻したいときは、カーソルを「戻す」にあわせてⒶボタンを押してください。
⑥カーソルを「終了」にあわせ、Ⓐボタンを押すとオプション画面に戻ります。

■サウンド設定

✚ボタンの上下で項目を選び、左右で設定等を行います。「BGM」と「ボイス」は左右で番号を選んだら、Ⓐボタンで演奏が聴けます。止めるときはⒷボタンです。

モード ゲーム中の音声を「ステレオ」か「モノラル」に切り替えます。

音質 ゲーム音の音質を切り替えます。「ノーマル」は標準的な音質。「高音」は高い音を強調、「中音」は中音域を強調、「低音」は低い音を強調しています。

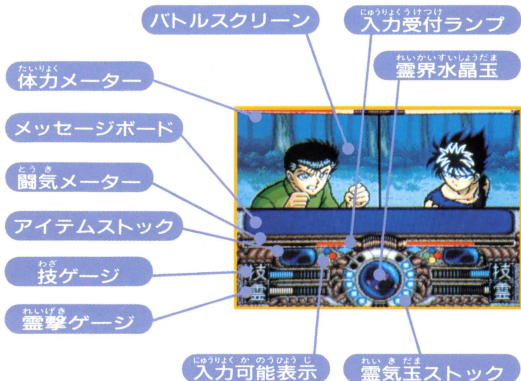
BGM ゲーム中の音楽を聞くことができます。

ボイス ゲーム中の声を聞くことができます。

終了 Ⓐボタンでオプション画面に戻ります。

6 基本画面と戦闘システム

●戦闘は下の画面で行われ、操作に応じて戦いの様子がアニメーションで表示されます。

バトルスクリーン
入力受付ランプ
霊界水晶玉
体力メーター
メッセージボード
闘気メーター
アイテムストック
技ゲージ
霊撃ゲージ
入力可能表示
霊気玉ストック

1 勝敗の判定

体力メーターはそのキャラクターの体力を表し、相手の攻撃を受けると減っていきます。初めは黄色いメーターで、これがなくなると赤いメーターに変わり、赤いメーターがすべてなくなると負けになります。

最初は黄色　次は赤に変化　赤がなくなると負け

2 戦闘コマンド

戦闘はおもに戦闘コマンドを入力して行います。コマンドは✚ボタンを押し続け、闘気をためながらⒶ/Ⓑ/Ⓧ/Ⓨボタンを押すことによって入力します。組みあわせにより、パンチ・防御・技・霊撃それぞれに4種類の指示がだせます。

3 霊気玉

霊界水晶玉には霊気玉やアイテムが表示されます。戦闘結果によって自動的に手に入り、各ストック欄に表示されます。

4 技ゲージと霊撃ゲージ

ストックされた霊気玉は、技ゲージや霊撃ゲージに移すことができます。ゲージに霊気がたりないと霊撃や技を使うことはできません。なお、闘気をためた状態のとき(✚ボタンを押し続けているとき)、入力可能表示で使える技・霊撃を見ることができます。表示はⒶ/Ⓑ/Ⓧ/Ⓨボタンに対応しています。

5 アイテム

ストックしたアイテムは、✚ボタンを入れずにⒶボタンかⓎボタンを押すと使えます。相手に妨害されると効果が出ないこともあります。全部で6種類あります。

7 戦闘コマンド(1)

●戦闘コマンドは次のように入力してください。

1 ✚ボタンを押し続けると闘気メーターがのび、闘気をためた状態になります（入れた方向でたまるスピードは違います）。

2 ✚ボタンを押したまま、Ⓐ／Ⓑ／Ⓧ／Ⓨボタンのいずれかを押すと、入力が完了します。

3 闘気メーターをためた量が多いほどコマンドの成功率や威力が大きくなります。逆にメーターが短いうちは攻撃をかわされやすく、威力も小さくなります。

4 戦闘はリアルタイムで進みます。相手より入力が遅くなりすぎると、たくさん闘気をためても成功率や威力が小さくなるので、戦闘のかけひきが重要です。

■入力受付ランプ

コマンドの入力は、画面の入力受付ランプで確認できます。見方は次のとおりです。

- 青……………入力できる状態
- 黄……………コマンド入力済
- 赤…………入力できない状態

▲ランプの色でコマンドの状況がチェックできるぞ。

■コマンド一覧（1P側）

技

- Ⓧ ジャンプ
- Ⓨ 技3
- Ⓐ 技1
- Ⓑ 技2

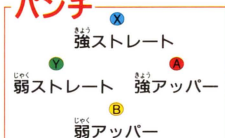
防御

- Ⓧ 上ガード
- Ⓨ かわす
- Ⓐ 受ける
- Ⓑ 下ガード

パンチ

- Ⓧ 強ストレート
- Ⓨ 弱ストレート
- Ⓐ 強アッパー
- Ⓑ 弱アッパー

霊撃

- Ⓧ 霊撃3
- Ⓨ 霊撃4
- Ⓐ 霊撃1
- Ⓑ 霊撃2

※ななめに✚ボタンを押したときは、その前に入っていた入力を継続して闘気がたまっていきます。

※1P側と2P側では操作が変わる場合があります。

①パンチと防御では✚ボタンの左右が逆になります。

②防御のⒶボタンとⓎボタンが逆になります。

戦闘コマンド(2)

パンチ

▶2P側は、✚ボタンの操作が逆になります。

基本的なパンチによる攻撃で、✚ボタンの右を押しながら（2P側は左）入力します。

パンチには、威力の強さとねらう場所によって4種類あります。強いパンチは時間がかかり、成功率もやや低くなりますが、威力が大きく、相手のバランスをくずしやすくなっています。弱いパンチは時間が短くてすみ、成功率も高いのですが、威力がやや弱くなります。

強アッパー	首から下をねらう強いパンチ。
弱アッパー	首から下をねらう弱いパンチ。
強ストレート	顔をねらう強いパンチ。
弱ストレート	顔をねらう弱いパンチ。

防御 ぼうぎょ

▶２Ｐ側は✚ボタンの左右、Ⓐと Ⓨボタンが逆になります。

敵の攻撃をかわすときに使い、✚ボタンの左を押しながら（２Ｐ側は右）入力します。

受ける すべての攻撃を受け止めます。ダメージは受けますが、成功するとバランス（23ページ参照）を大きく回復できるので、倒れそうになったら使うといいでしょう。ただし霊気玉は１個しかもらえません。

上ガード ストレートと霊撃の接触攻撃（45ページ参照）をかわすのに有効です。成功するとバランスを少し回復します。

下ガード アッパーと霊撃の接触攻撃をかわすのに有効。成功するとバランスを少し回復します。

かわす 霊撃の飛び攻撃（45ページ参照）に有効。それ以外はかえって不利になります。成功するとバランスを回復します。

戦闘コマンド(3)

技

自分の能力を高めるときやジャンプなどに使い、✚ボタンの上を押しながら入力します。技ゲージに霊気がないと使うことができず、使うと霊気を消費します。消費量はキャラクターや技の種類によって違っています。

技1〜3 キャラクターによっていろいろな技が使えます。種類等については「キャラクター紹介」を見てください。

ジャンプ 空中へジャンプします。闘気メーターをためた量が多いほど、空中にいる時間は長くなり、その間は地上の相手からの接触攻撃はすべて無効になります。また、空中で静止している間にパンチまたは霊撃の接触攻撃で、より効果が上がります。

霊撃は霊気による攻撃で、✚ボタンの下を押しながら入力します。霊撃ゲージに霊気がないと使うことができず、使うと霊気を消費します。消費量はキャラクターや霊撃の種類によって違っています。

霊撃1～4 キャラクターによって使う霊撃は違います。霊撃の種類や効果については「キャラクター紹介」を読んでください。

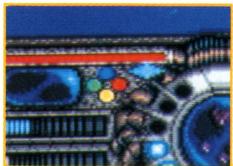
8 霊気玉の補充／バランス

■霊気玉の補充

より強力な攻撃をねらえ！

戦闘コマンドの成功の度合いで、霊気玉がストックされます。パンチや霊撃、技だけでなく、相手の攻撃を防御した場合もそうです。

ストックした霊気玉は、Ⓑボタンで霊撃ゲージへ、Ⓧボタンで技ゲージへ、1個ずつ移していきましょう。

その技や霊撃に必要な量の霊気がゲージにたまっていないと霊撃や技は使えません。ですから戦いに勝利するためには、まず霊気玉を確保することが、大きなポイントといえるでしょう。なお、使える技・霊撃は写真のように入力可能表示で見ることができます。

▲入力可能表示はコントローラーのボタンに対応しているよ。

自分の状態を確認しながら闘おう!

■バランスについて

▲バランスがくずれた状態

ある程度の攻撃を受けるとキャラクターのバランスがくずれることがあり、これがさらに進むと、ついには倒れてしまいます。倒れた場合はすべてのコマンド入力ができなくなり、一方的に相手の攻撃にさらされてしまうので、バランスを早めに回復させておくことが必要です。

バランスの回復

バランスをくずしているときは、防御のコマンドを成功させると回復することができます。「受ける」がもっとも大きく回復でき、続いて「かわす」「上下のガード」の順になります。

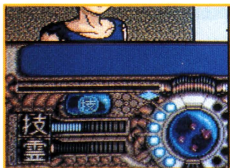
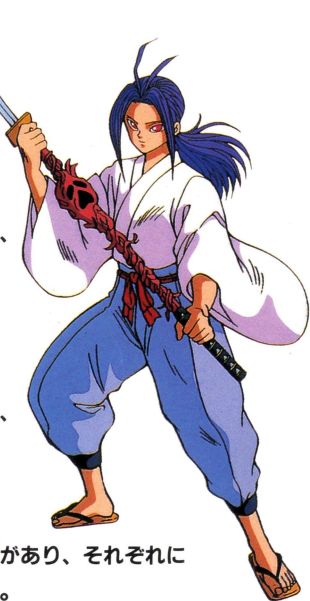
倒れたときの回復

一定時間がたつと立ち上がりますが、Ⓐ/Ⓑ/Ⓧ/Ⓨボタンを連打すると、早く立ち上がることができます。

9 アイテム

●アイテムは霊気玉と同じように、コマンドが少しでも成功したほうが手に入れることができます。アイテムによっていろいろな効果があり、Ⓐボタンか Ⓨボタンで使うことができます。

　アイテムは１個しかストックできません。新しいアイテムを手にいれたときは、前のアイテムがなくなり、新しいアイテムがストックされます。

　アイテムには次の３種類があり、それぞれに「大」と「小」があります。

◀アイテムはアイテムストックに表示されるよ。

アイテムにはこんな効果があるよ

愛（あい）

愛の力で心をいやし、体力を回復するアイテムです。「小」は少しだけ、「大」は大幅に回復することができます。

闘争心を高め、技ゲージをアップさせるアイテムです。「小」は霊気玉を6個補充、「大」は12個補充することができます。

戦闘意欲を増大させ、霊撃ゲージをアップさせるアイテムです。「小」は霊気玉を6個、「大」は12個補充することができます。

10 キャラクターの紹介

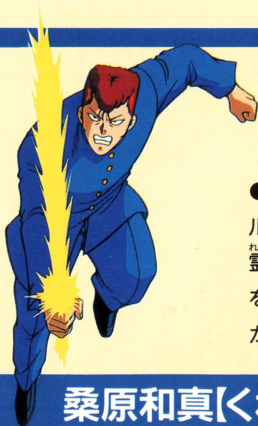
●キャラクターは全部で18人います。表ページに各キャラクターの簡単な紹介、裏ページにはそのキャラクターが使う「技」と「霊撃」の表がのっています。

なお表に使われている用語は、45〜49ページにその意味が説明してあります。見るときの参考にしてください。

※キャラクター紹介のページはカードとして使うこともできます。ページのはしにあるキリトリ線にそって、各キャラクターを切り離し、プレイのときに使ってください。

キリトリ線

幽遊白書

●市立皿屋敷中学の2年生。もとは筋金入りの不良だが、現在は霊界の犯罪人を捕らえる霊界探偵として活躍中。

浦飯幽助【うらめしゆうすけ】

幽遊白書

●幽助の永遠のライバル。顔に似合わず強い霊感の持ち主で、霊気を剣に変えて戦うことができる。

桑原和真【くわばらかずま】

浦飯幽助【うらめしゆうすけ】

技 ↑+	A	闘志	2	即効	パンチ力アップ
	B	霊気	4	即効	霊撃力アップ
	Y	「だてに あの世は…」	5	即効	メータースピードアップ
霊撃 +↓	A	霊光弾	6	接触	ダメージ
	B	霊拳	4	接触	ダメージ
	X	霊丸	8	飛び(霊)	ダメージ
	Y	霊丸	5	飛び(霊)	ダメージ

桑原和真【くわばらかずま】

技 ↑+	A	闘志	2	即効	パンチ力アップ
	B	霊気	4	即効	霊撃力アップ
	Y	「オレは しぶてぇぜ!!」	6	即効	体力回復
霊撃 +↓	A	首位打者剣	5	返し-接触	ダメージ
	B	霊気の剣	4	接触	ダメージ
	X	剣よとべ!	6	飛び(霊)	ダメージ
	Y	剣よのびろ!	5	伸び	ダメージ

キリトリ線

キリトリ線

幽遊白書

●もとは古代の宝物専門に盗みをはたらく妖狐。いまは人間社会にとけこんでいる。魔界植物を自在に操る。

蔵馬【くらま】

幽遊白書

●“邪眼”と呼ばれる能力をもつ盗賊で、邪王炎殺拳の使い手。幽助と知り合い、冷酷な性格に変化が。

飛影【ひえい】

蔵馬【くらま】

技 ↑+	A	薔薇の香気	4	即効	パンチと霊撃の成功率アップ
	B	夢幻花の花粉	5	即効	相手のパンチと霊撃の成功率ダウン
	Y	「きれいな薔薇には…」	4	即効	霊撃力アップ
霊撃 +↓	A	薔薇棘鞭刃	7	伸び	ダメージ
	B	食妖植物	4	伸び	ダメージ
	X	風華円舞陣	8	飛び(物)	ダメージ
	Y	シマネキ草	5	地上	相手の体力じわじわ減少

飛影【ひえい】

技 ↑+	A	闘志	2	即効	パンチ力アップ
	B	邪眼	4	即効	霊撃力アップ
	Y	「おれのスピードに…」	5	キャンセル	相手の攻撃を無効にする
霊撃 +↓	A	邪王炎殺剣	6	接触	ダメージ
	B	妖剣	4	接触	ダメージ
	X	炎殺黒龍波	10	飛び(霊)	ダメージ
	Y	炎殺煉獄焦	6	接触	ダメージ

キリトリ線

キリトリ線

幽遊白書

●人間界でも５本の指に入る霊能力者で、霊波動の超一流の使い手。幽助の師匠で霊光波動拳の奥義を伝授した。

幻海【げんかい】

幽遊白書

●〝四聖獣〞と呼ばれる魔界の犯罪組織のリーダー。雷の力と妖気を融合させ、妖雷波を作りだすことができる。

朱雀【すざく】

幻海【げんかい】

技 ✚(上)	A	闘志	2	即効	パンチ力アップ
	B	霊気	4	即効	霊撃力アップ
	Y	「気に いらないね…!!」	5	即効	メータースピードアップ
霊撃 ✚(下)	A	霊光弾	5	接触	ダメージ
	B	霊光鏡反衝	5	返し-飛び(霊)	ダメージ
	X	霊丸	8	飛び(霊)	ダメージ
	Y	光浄裁	5	即効	相手のメータースピードダウン

キリトリ線

朱雀【すざく】

技 ✚(上)	A	闘志	2	即効	パンチ力アップ
	B	暗黒妖籠陣	6	即効	パンチ力アップ＋霊撃力アップ
	Y	(ムルグ)「朱雀様…」	4	地上	ジャンプ妨害
霊撃 ✚(下)	A	暗黒雷迅拳	4	接触	ダメージ
	B	暗黒走雷撃	5	地上	ダメージ
	X	暗黒雷光波	7	飛び(霊)	ダメージ
	Y	暗黒妖乱笛	5	即効	相手の霊撃の威力ダウン

キリトリ線

●〝六遊怪〟チームの特攻隊長。陽気な性格で戦いを心から楽しむタイプ。妖気をヨーヨーにこめて自在に操る。

鈴駒【りんく】

●スラムを根城に暗躍する〝六遊怪〟のリーダー的存在。たくみに火の妖気を操る火炎術者だ。

是流【ぜる】

鈴駒【りんく】

技	A	闘志	2	即効	パンチ力アップ
	B	妖気	4	即効	霊撃力アップ
	Y	「オイラのウゴキが…」	5	キャンセル	相手の攻撃を無効にする
霊撃	A	魔妖妖（デビルヨーヨー）	6	飛び(物)	ダメージ
	B	犬の散歩	5	地上	技封じ
	X	大車輪（デビルホイール）	6	飛び(物)	ダメージ
	Y	盾妖妖（シールドヨーヨー）	4	防御	相手の攻撃を防御

キリトリ線

是流【ぜる】

技	A	魔炎妖武陣	8	フィールド	じわじわ体力回復＋相手の体力じわじわ減少
	B	闘志	4	即効	パンチ力アップ
	Y	「スミクズにしてやる…」	4	即効	霊撃力アップ
霊撃	A	魔炎妖光弾	4	飛び(霊)	ダメージ
	B	魔炎襲烈波	6	地上	ダメージ
	X	魔炎流星塵	8	飛び(物)	ダメージ
	Y	魔炎円斬撃	5	飛び(霊)	ダメージ

キリトリ線

ゆうゆうはくしょ
幽☆遊☆白書

●酒気を妖気とブレンドさせて酔拳を使いこなす。ねっからのバトルマニアだが、ジャンケンだけは弱い。

酎【ちゅう】

ゆうゆうはくしょ
幽☆遊☆白書

●〝魔性使い〟チーム、実は魔界の忍び〝修羅〟の一員。呪氷系の能力を操る者の中でも、トップクラスの力を持つ。

凍矢【とうや】

酎【ちゅう】

技(わざ) ↑＋	A	鬼殺し(おにごろ)	4	即効(そっこう)	霊撃力アップ(れいげきりょく)
	B	酒妖帯身(しゅようたいしん)	4	即効(そっこう)	防御力アップ(ぼうぎょりょく)
	Y	「酒(さけ)がまわって…」	5	即効(そっこう)	防御(ぼうぎょ)の成功率(せいこうりつ)アップ
霊撃(れいげき) ＋↓	A	酒妖拳(しゅようけん)	4	接触(せっしょく)	ダメージ
	B	酔幻妖縛(すいげんようばく)	6	地上(ちじょう)	技封(わざふう)じ
	X	酒妖弾(しゅようだん)	8	飛(と)び(霊(れい))	ダメージ
	Y	酒妖掌壁(しゅようしょうへき)	5	返(かえ)し-飛(と)び(霊(れい))	ダメージ

キリトリ線

凍矢【とうや】

技(わざ) ↑＋	A	呪氷凍結陣(じゅひょうとうけつじん)	8	フィールド	じわじわ体力回復(たいりょくかいふく)＋相手(あいて)の体力(たいりょく)じわじわ減少(げんしょう)
	B	呪氷凍身(じゅひょうとうしん)	4	即効(そっこう)	防御力アップ(ぼうぎょりょく)
	Y	「あつくなるな…」	4	即効(そっこう)	霊撃力アップ(れいげきりょく)
霊撃(れいげき) ＋↓	A	呪氷剣(じゅひょうけん)	4	接触(せっしょく)	ダメージ
	B	呪氷走妖波(じゅひょうそうようは)	5	地上(ちじょう)	技封(わざふう)じ
	X	魔笛霰弾射(まてきさんだんしゃ)	8	飛(と)び(霊(れい))	ダメージ
	Y	呪氷光晶壁(じゅひょうこうしょうへき)	6	返(かえ)し-飛(と)び(霊(れい))	ダメージ

キリトリ線

幽遊白書

●凍矢と同じく〝魔性使い〟チームのメンバー。ひょうひょうとした性格だが腕は超一流。風をたくみに利用する。

陣【じん】

●〝魔性使い〟チームの大将。勝つためには手段を選ばないが、土を操る能力は、まともに戦っても一級品。

吏将【りしょう】

陣【じん】

技	A	風の衣	3	即効	ジャンプ力アップ
	B	闘志	2	即効	パンチ力アップ
	Y	「…ワクワクしてきただ」	4	即効	霊撃力アップ
霊撃	A	修羅旋風拳	4	接触	ダメージ
	B	爆風障壁	5	防御	相手の攻撃を防御
	X	修羅烈風斬	8	飛び(物)	ダメージ
	Y	修羅突風撃	5	飛び(物)	ダメージ

キリトリ線

吏将【りしょう】

技	A	サンドストーム	2	即効	防御の成功率アップ
	B	マッドドール	5	キャンセル	相手の攻撃を無効にする
	Y	「そんなに死にたいか?!」	4	即効	霊撃力アップ
霊撃	A	ボンバータックル	5	接触	ダメージ
	B	ストーンナックル	4	接触	ダメージ
	X	ロックバルカン	6	飛び(物)	ダメージ
	Y	アースシェイカー	5	地上	相手のバランスをくずす

キリトリ線

●かぎりなく正義を憎み、こよなく暴力を愛する〝裏御伽〟チームのメンバー。華麗な舞いで闇アイテムを操る。

死々若丸【ししわかまる】

●〝裏御伽〟のリーダーでみずからを「美しい魔闘家鈴木」と呼ぶナルシスト。妖気の波長を自由に変えて闘う。

鈴木【すずき】

死々若丸【ししわかまる】

技	A	怨呼障縛壁	8	フィールド	じわじわ体力回復＋相手の体力じわじわ減少
	B	魔哭冥獄奏	4	即効	相手の霊撃の威力ダウン
	Y	「笑止千万」	4	即効	霊撃力アップ
霊撃	A	魔哭鳴斬剣	3	接触	ダメージ
	B	死出の羽衣	5	防御	相手のゲージ減少
	X	爆吐髑触葬	7	飛び(霊)	ダメージ
	Y	爆吐怨縛呪	5	即効	相手のメータースピードダウン

鈴木【すずき】

技	A	爆肉鋼体	2	即効	パンチ力アップ
	B	死出の羽衣	5	防御	相手のゲージ減少
	Y	「私は伝説をつくるっ!!」	4	即効	メータースピードアップ
霊撃	A	試しの剣	3	接触	ダメージ
	B	クラウンズイリュージョン	6	即効	トランプのマークで効果が違う
	X	レインボーサイクロン	8	飛び(霊)	ダメージ
	Y	サイクロンウェーブ	6	飛び(霊)	ダメージ

キリトリ線

キリトリ線

●〝戸愚呂〟チームの一員。火薬を支配する支配者級の妖怪。イメージを物質化し、爆弾を作り出して闘う。

鴉【からす】

幽遊白書

●〝戸愚呂〟チームの一員。自分でも止められないほどの闘気を、そのまま武装化して闘うことができる。

武威【ぶい】

鴉【からす】

種類	ボタン	技名	数値	属性	効果
技（↑＋）	A	支配者機雷（クエスターマイン）	4	地上	ジャンプ妨害
	B	死の舞い	5	キャンセル	相手の攻撃を無効にする
	Y	「こおおおお!!」	4	即効	霊撃力アップ
霊撃（↓＋）	A	追跡爆弾（トレース アイ）	4	飛び（物）	ダメージ
	B	地下爆弾（マッディ ボム）	5	地上	ダメージ
	X	閃光弾（フラッシュボム）	6	飛び（物）	ダメージ
	Y	手榴弾（パイナップル）	4	飛び（物）	ダメージ

武威【ぶい】

種類	ボタン	技名	数値	属性	効果
技（↑＋）	A	武装オーラ（バトル）	3	即効	パンチ力アップ
	B	護身オーラ（プロテクト）	4	即効	防御力アップ
	Y	「おまえも本気を出せ!!」	4	即効	霊撃力アップ
霊撃（↓＋）	A	魔闘戦斧	4	接触	ダメージ
	B	怒号	6	地上	相手のバランスをくずす
	X	魔闘翔斬斧	7	飛び（霊）	ダメージ
	Y	魔闘裂閃掌	5	返し-飛び（霊）	ダメージ

キリトリ線

キリトリ線

●姿形を自由に変えることができ、みずからを武器として闘う能力を持つ。性格は弟より残忍。

戸愚呂(兄)【とぐろ(あに)】

ゆうゆうはくしょ
幽遊白書

●誰よりも強くなることを望み、人間から妖怪に転生した。闘気によって体を自由に鋼体と化すことができる。

戸愚呂(弟)【とぐろ(おとうと)】

戸愚呂(兄)【とぐろ(あに)】

技	A	護態	4	即効	防御力アップ
	B	擬態	5	キャンセル	相手の攻撃を無効にする
	Y	「なん度でも元通りに…」	6	即効	体力回復
霊撃	A	死神刀	4	接触	ダメージ
	B	地中針	5	地上	技封じ
	X	爆裂針	7	伸び	ダメージ
	Y	突進針	6	伸び	ダメージ

戸愚呂(弟)【とぐろ(おとうと)】

技	A	妖気吸収	9	即効	体力回復＋相手のゲージ減少
	B	妖気放射	8	即効	相手のメータースピードダウン
	Y	「やるねエ」	3	即効	メータースピードアップ
霊撃	A	爆肉鋼体	4	即効	パンチ力・霊撃力アップ＋自分のメータースピードダウン
	B	怒号	5	地上	相手のバランスをくずす
	X	空拳	7	飛び(物)	ダメージ
	Y	指弾	6	飛び(物)	ダメージ

キリトリ線

カードの用語説明(1)

●キャラクター紹介で使われている用語には、次のような意味があります。

「種類」に使われている用語①

◀接触

【接触】 パンチや剣による攻撃です。空中で地上の相手にこれを使うと、地上に降りてしまいます。

【飛び(物体)】 物を投げつけて攻撃します。

【飛び(霊気)】 霊気を飛ばして攻撃します。

◀伸び

【伸び】 手に持った物を遠くへ伸ばして攻撃します。「返し」では返すことができません。

【即効】 相手からの直撃を受けないかぎり、必ず効果が出ます。アイテムを使う場合もこれにあたります。

【防御】 相手の攻撃(接触/物体・霊気による飛び/伸び/地上)をふせぐことができます。

カードの用語説明（2）

「種類」に使われている用語②

【返し】 相手が「飛び(霊気)」を出したときに使うと、相手の攻撃をそのまま返します。それ以外の攻撃に対しては、「飛び(霊気)」、「接触」などになりますが威力はかなり落ちます。

【地上】 地上で出す攻撃で、ジャンプによって必ずかわすことができます。空中で出したときは、出す前に地上に降りてしまいます。

◀地上

【フィールド】 戦闘フィールド全体を炎などでつつみ、その間、効果を持続することができます。「地上」と同じく、空中で出すと地上に降りてしまいます。

【キャンセル】 実体は別にいながら、相手の攻撃を受けたようにみせてしまうトリック。これも空中で出すと、地上に降りてしまいます。

「効果」に使われている用語①

【成功率】 戦闘コマンドが成功する確率を表します。

【威力】 戦闘コマンドで「パンチ」や「霊撃」を使ったときの、相手に与えるダメージの大きさを表します。

【パンチ力】 戦闘コマンド「パンチ」の成功率と威力、両方を合わせたいいかたです。

【防御力】 相手のパンチや霊撃から受けるダメージに耐える力を表しています。この力が大きいと、体力の減りかたが小さくなります。

【技封じ】 戦闘コマンド「技」を使えない状態で、バトルスクリーンの背景が暗くなります。

◀技封じ

【ジャンプ力】 ジャンプしている時間の長さを表します。

【ジャンプ妨害】 キャラクターの頭上で障害物が浮いているときは、ジャンプ妨害をされています。このときジャンプするとダメージを受け、キャラクターはふっとんでしまいます。

カードの用語説明（3）

「効果」に使われている用語②

【霊撃力】 戦闘コマンド「霊撃」の成功率と威力、両方を合わせたいいかたです。なお、霊撃の状態によって画面が次のように変化します。

霊撃力アップ

キャラクターの体が黄色く光ります。

◀霊撃力アップ

霊撃の威力ダウン

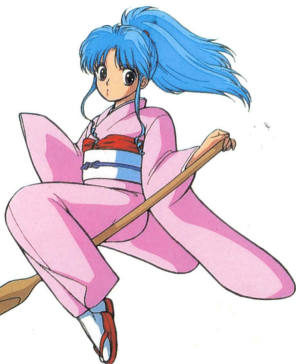
バトルスクリーンの背景が、暗い黄色になります。

◀霊撃の威力ダウン

【体力】 体力メーターに示される体力。体力回復や体力減少はすぐに効果があり、じわじわ回復などはゆっくり効果が表れます。

【ゲージ減少】 相手の「技ゲージ」か「霊撃ゲージ」のうち、多いほうのゲージから５個分を減らします。同じ数のときは、「霊撃ゲージ」から減らされます。

【闘気メータースピード】

闘気メーターのたまるスピードを表しています。メーターの状態によって、次のようにメーターの色が、変化します。

スピードアップ

たまるスピードが速くなっているときは、メーターが明るい青になります。

スピードダウン

たまるスピードが遅くなっていると、メーターは暗い青になります。

「遊び」をクリエイトする――
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター
〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761